DESIGN VISUAL | 2025/2

PESQUISA E PROJETO EM DESIGN

ESTUDANTE: PAULA LARISSA FERNANDES GOMES

FICHAMENTO:

Design, Cultura e Sociedade (Gui Bonsiepe)

Resumo Geral Cap 1: DESIGM E DEMOCRACIA

Em primeiro momento bonsiepe diz que o design se perdeu do seu real significado que para ele seria, como um solucionador inteligente de problemas, para agora se transformar em um evento midiático, afirma ainda que o discurso projetual no design não traz questionamentos críticos, mais sim as palavras da moda (tendencias)

"O design se transformou em evento midiático, em espetáculo – acompanhado por um número respeitável de revistas que funcionam como caixas de ressonância para esse fim" (pag.18)

em outro momento o autor afirma que, trata se de uma volta da boa forma (boa tradição) que antes era ligado a valores sociopedagógicos (funcionais), foi transformada em marketing e estilo de vida , com foco no consumo e na imagem

"Trata-se, no fundo, de um renascimento da velha tradição da Boa Forma, mas com um objetivo diferente: os protagonistas do movimento da Boa Forma perseguiam fins sociopedagógicos, enquanto os modernos Life Style Centers perseguem exclusivamente fins comerciais e de marketing" (pag.18)

Mais a frente vemos o autor questionando a clara diferença do ensino do projeto aos do ensino de ciencias, mostrando claramente a dificuldade de inserir as disciplinas projetuais nas estruturas e critérios científicos. E ainda diz que o desgin tentou se aproximar do mundo das ciências, mais o inverso não ocorreu (até o momento), e acredita que a atitude de relacionar os dois não deve ser vista como uma maneira de tranformar o design em ciencia, mais sim criar uma relação entre complexidade temática e metodologia (resumindo o design tem que buscar o conhecimento científico quando a temática exige), ele ainda brinca que seria horrível projetar um cinzeiro baseado em conhecimento cientifico, mais seria bacana usar desses conhecimentos por exemplo você queira projetar uma embalagem de leite que minimize os impactos ambientais.

Na pagina seguinte ele ja aborda o tema central do capítulo, que é democracia e design. que na opinião do mesmo, a democracia, o conceito sofreu desgaste nos últimos anos ***(se já estava assim em 2011, quando ele escreveu este livro, 2025 ta horrivel)***, ele ainda diz:

"Se olharmos o atual cenário internacional, constatamos que, em nome da democracia se cometem invasões colonialistas, matanças, bombardeios, genocídios, limpezas étnicas, torturas e quebras das leis de convivência interna cional, quase impunemente" (pag.20)

no texto também aborda a concepção do que é o neoliberalismo, que seria uma doutrina econômica e política que defende a mínima intervenção do Estado na economia, priorizando a livre atuação do mercado e a liberdade individual ***(na minha opinião o neoloberal não busca legitimidade na democracia. Pelo contrário, blinda instituições contra a decisão das maiorias. Por isso, está tão associado ao neofascismo***), com isso Bonsiepe traz alguns questionamentos sobre isso, como dar credibilidade para essa democracia tomado pelo ideal neoliberal (puramente economico), e como resgatar a democracia como algo **realmente político e social**, e não apenas um slogan usado pelas elites econômicas para legitimar seus interesses?

Dessa forma o autor diz utilizar uma interpretação simples para a democracia, que vai muito além de votar de 4 e 4 anos ou poder escolher algum produto em uma prateleira qualquer, mais sim a possibilidade de criar um espaço de autodeterminação ***(ato ou efeito de decidir por si mesmo; livre escolha do próprio destino)*** para criar um ""espaço"" para um projeto próprio, design próprio.

"Faço minha adesão a um conceito substancial e menos formal de democracia no sentido de redução de heteronomia, entendida como subordinação a uma or dem imposta por agentes externos" (pag.20)

Heteronomia ***(Heteronomia é um conceito criado por Kant para denominar a sujeição do individuo à vontade de terceiros ou de uma coletividade)***

Essa percepção está muito alinhada aos ideais iluministas, mais amplamente criticada por alguns autores que pregam o fim das grandes narrativas, como o autor Fredric Jameson escreve:

"As Grandes Narrativas são aquelas que querem sugerir, ou fazer acreditar, que é possível uma alternativa, algo radicalmente diferente além do capitalismo"

Ainda na mesma página o bonsiepe diz que não concordar com com essa linha de pensamento conformista, porque se não acreditarmos que pode existir um futuro melhor, para ele, isso é **conservador** e até **perigoso**, porque leva a uma postura de resignação ("não tem o que fazer, o mundo é assim mesmo"). e essa é uma ideia que nenhum design deve ter.
Seguindo esses ideais, para que possamos reduzir a heteronomia ele diz que temos que entender o conceito de humanismo, que de acordo com Edward Said:

"Humanismo é o exercício de nossas competências da linguagem para compreender, reinterpretar e lidar com os produtos da linguagem na história, em outras línguas e em outras tradições históricas"

Mesmo Said limitando esse conceito ao campo da literatura e da história, bonsiepe acredita que podemos beber dessa fonte e aplicarmos ela no design.

"O humanismo projetual seria o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos" (pag.21)

Ele acredita que com isso podemos reduzir a dominação ou exclusão social. resumindo criar um espaço para mudanças significativas, transformando design não somente como um produto em uma vitrine bonita, mas sim como um agente de transformação para os dominados, menos favorecidas.

O autor também aborda o conceito de mercado e o papel do design nesse mercado, que de acordo com Kenneth Galbraith diz que o termo “”mercado”” entre muitas aspas é usado para não falar puramente do capitalismo, já não tem uma boa conotação. Ainda botando o design como uma ferramenta dessas grandes corporações para expandir e manter o poder.
Crítica o termo “mercado” para uma instituição anônima e impessoal, e ainda mostra claramente a contradição do design como ferramenta desse mercado (as grandes corporações, que tem um poder de manipular), que ao mesmo tempo que ele pode ser usado de forma crítica, social e emancipadora, ele é usado para manter esse mesmo poder de prender os menos favorecidos.

“Manipulação e design encontram um ponto de contato na produção de aparência. Ao projetarmos, estamos – entre outras e certamente não exclusiva mente – construindo aparências” (pag.22)

Ainda traz uma ideia que não devemos demonizar a industrialização pois ela não serve apenas para gerar riqueza, mas também para ampliar o acesso a tecnologias e produtos que tornam a vida das pessoas mais fácil e completa, tornando o consumo mais democrático.
texto reconhece que os aspectos simbólicos e comunicativos no Design são importantes, mas não deveriam dominar completamente o projeto. Ou seja, a função do produto ainda importa, design não é só aparência ou emoção, mas também utilidade, usabilidade e solução de problemas concretos.

Acredita que a criação de consciência crítica para a prática projetual, e ainda diz que não deveria haver uma concordância de como o design deve agir, pois a sociedade é cheia de contradições e agir como se houvesse uma maneira certa, alguma normatividade a se seguir, podemos não conseguir fazer mudanças reais na sociedade, ao mesmo tempo que não fazer nada (conformismo) tambem nao funciona. Ele menciona o risco de virar o Grão-Inquisidor, uma ideia que alguém impõe regras de forma autoritária, algo que seria prejudicial. Por fim, a normatividade deve vir acompanhada da confrontação do conceito e realidade.

Espaço de acordo com Bondiseppe:

> Uso o termo ‹espaço› sem limitá-lo a seu significado em arquitetura e urbanismo. Mas estou de acordo que uma cidade social – aqui o termo ‹convivial› cunhado por Illich é apropriado –, então, uma cidade convivial se caracteriza por espaços autodeterminados onde são mediados interesses legítimos diferentes e até contrários. O senhor pergunta o que os cidadãos deveriam fazer para criar espaços

(pag.27)

Resumo Geral Cap 2: Algumas Virtudes do Design

LEVEZA: No design, é quando se tem uma preocupação do fluxo de materiais e de energia que influencia determinado ambiente ou a sobrecarga de informações, evitando excesso ou superficialidade.

Preocupações (concerns) básicas e preocupações efêmeras:
o texto alerta que o design, quando reduzido ao efêmero(design de joias, design de moveis…), corre o risco de perder sua dimensão crítica e ética, ligada às preocupações básicas que realmente impactam a vida cotidiana e a sociedade.

"Seria hipócrita queixar-se desse fato; porém, a popularização leva a uma visão distorcida. Frequentemente, usa-se o termo ‹design› como etiqueta para uma classe especial de produtos, por exemplo, designer jeans, designer joias e designer móveis... Esses exemplos tendem a esconder o fato de que todos os artefatos materiais e semióticos são resultados de atividades projetuais, e não somente aqueles produtos para a decoração doméstica e a autorrepresentação pessoal que levam a etiqueta ‹design›" (pag.35)

Intelectualidade
Com isso o autor defende que o designer não deve ser somente técnico, mas também um pensador crítico, capaz de refletir e intervir na sociedade. A intelectualidade não está apenas na escrita, mas na postura de transformar essa reflexão em projetos que questionem a heteronomia, com isso se distanciando de ideias conformistas

"Em outras palavras, cabe ao designer intervir na realidade com atos projetuais, superando as dificuldades e não se contentando apenas com uma postura crítica frente à realidade e persistindo nessa posição. Afinal, projetar, introduzir as mudanças necessárias, significa ter a predisposição para mudar a realidade sem se distanciar dela" (pag.36-37)

O Setor público

Bonsiepe começa dando um contexto que que seria os deveres desse setor publico e dos politicos que estão agregados a esse “instituição”, logo se fala da relação disso com o design trazendo a perspectiva que o design não seja somente se restringir ao “mercado”, mais sim refletir sobre os interesses coletivos e democráticos (coisa que esse suposto setor público deveria fazer). A partir do momento que ha um nao comprimento desses interesses coletivos, abre espaço para as desigualdades e exclusão social.

“Como terceira virtude, menciono o cuidado e a preocupação com a esfera pública, que adquirem importância se considerarmos os ataques fanáticos das últimas décadas contra tudo aquilo que representa e defende os interesses públi cos. Pode ser oportuno lembrar que os interesses privados desenfreados podem ter consequências sociais danosas. Os interesses públicos devem ser defendidos vigorosamente em qualquer sociedade que se defina como democrática e que mereça essa classificação” (pag.37)

Alteridade

alteridade no design é entender que o mundo não gira em torno de uma única cultura e que a globalização, muitas vezes, tenta empurrar todo mundo pra um mesmo padrão. O designer tem a responsabilidade de não repetir essas lógicas, mas sim de abrir espaço pra diversidade, respeitando as diferenças de verdade. No fim das contas, o design só faz sentido se ajudar a criar relações mais justas e equilibradas entre as pessoas e culturas. Com isso a alteridade (basicamente reconhecer e respeitar as diferenças) tem tudo a ver com debates sobre identidade, gênero, etnia e religião, porque falam de como cada pessoa ou grupo se mostra, se enxerga e quer ser reconhecido. pois tudo é político. No fundo, o que está em jogo é a autonomia, ou seja, cada grupo poder decidir seu próprio caminho sem ter alguém de fora dizendo como ele deve viver ou pensar.

Visualidade | Picturalidade | Percepção

A visibilidade, de acordo com Calvino como “pensar em imagens”, no design se transforma em visualidade, entendida como a capacidade de utilizar imagens como forma de conhecimento própria. Com o avanço da tecnologia e de informaçoes complexas, as imagens deixam de ter papel como coadjuvantes em relação ao texto, passando a integrar de forma equilibrada a comunicação e a resolução de problemas. O infodesign mostra essa integração, indicando que a valorização da visualidade pode impactar não apenas o design, mas também práticas de ensino, pesquisa e aplicação em diversas áreas do conhecimento.

“A ciência da imagem está se consolidando, liberando-se gradativamente da predominância da pintura como temática central da história da arte. O design teria aí um bom ponto de partida para explorar o potencial da visualidade e confirmar sua qualidade epistêmica” (pag 39-40)

Teoria do design

No fim o autor afirma a importancia da teoria do design dentro da profissao, nao basta apenas fazer design, mais sim ter uma base sólida teórica para sustentar esse lado pratico, ainda diz que essa ideia ainda é marginalizada, pois alguns design enxergam isso como algo muito distante (ate mesmo irrelevante) para fazer o design do dia a dia e que profissões que tem essa base teórica fraca tendem a ficar para traz.

“Para isso, há dois argumentos favoráveis. Primeiro: cada prática profissional se desenvolve frente a um cenário teórico; isso vale também para formas de prática profissional que insistem cegamente em negar qualquer fundamentação teórica. Segundo: profissões que não produzem conheci mentos ficam na retaguarda nas sociedades tecnologicamente dinâmicas” (pag.40)